ADVENTURES IN ITALIANO

VIKING

TRE PER CBM 64/128
TRE PER SPECTRUM 48 K

N. 10
NOVEMBRE 1987
L. 10.000

CBM 64/128
E
SPECTRUM 48 K

L'ORRORE DI PROVIDENCE
Argon

HOMO SAPIENS
Antrapos

BRONX II
Dark Inside

Edizioni HOBBY s.r.l. Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 128 del 23/2/87

VIKING

VIKING - Edizioni Hobby - Via Della Spiga, 20 - 20121 MILANO

DIRETTORE RESPONSABILE Elisabetta Broli

VICE-DIRETTORE Bonaventura Di Bello

REDAZIONE Telefono 02/6453775

FOTOLITO European Color
Via Terruggia, 3 - Milano

COMPOSIZIONE Fotocomposizione Novatese
Via Beltrami, 42 - Novate Milanese (Mi)

STAMPA Agel s.r.l.
V.le Dei Kennedy, 92 - Rescaldina (Mi)

DISTRIBUZIONE MePe
V.le Famagosta, 75 - Milano

ARRETRATI: per ogni numero L. 10.000 più L. 3.000, per rimborso spese spedizione, solo con versamento su c/c postale n° 54562202 intestato a: **Edizioni Hobby S.r.l.** Via della Spiga n° 20 - 20121 Milano.

IMPORTANTISSIMO!!!

A tutti gli avventurieri: nei giorni di LUNEDÌ, MERCOLEDÌ e VENERDÌ potrete telefonare dalle ore 18,30 alle ore 19,30 al numero 6453775/6 e il nostro SUPERTECNICO risponderà ad ogni vostra richiesta!!!

Ancora Avventure!

Uno sguardo al panorama del Software inglese (tutt'oggi la Gran Bretagna è l'indiscussa madrepatria delle Avventure) non può che confermare le nostre supposizioni (ed aspirazioni): la produzione di Software d'Avventura è più che mai incessante, anche se dà l'impressione di seguire strade diverse per i vostri due beniamini, cioè il Commodore 64 e lo Spectrum.
Per quanto riguarda il CBM 64 il filone "avventuroso" è particolarmente influenzato dall'esistenza di un disk-drive standard, oltre che dalla diffusione di tale Computer (dalle statistiche effettuate attraverso la Hot Line risulta che su 100 lettori solo 10 posseggono una marca di Computer diversa dal Commodore), e quindi non c'è da meravigliarsi se case come la Magnetic Scrolls o la Infocom si danno da fare per commercializzare versioni per Commodore 64/128 dei loro giochi.
È per questo motivo che gli utenti di tale computer possono gustare giochi come "The Pawn", "The Guild of Thieves", "Defender of the Crown", "Hollywood Hijinx", etc. etc.
Sul versante Spectrum, invece, esiste e continua ad incrementarsi la tendenza ad un mercato più "economico" ma molto più florido.
Ogni mese vengono pubblicate almeno dieci nuove Avventure, per la maggior parte realizzate con l'aiuto dei tre famosi generatori "The Quill"+"The Illustrator", "The Professional Adventure Creator (P.A.W.)" e il "Graphic Adventure Creator (G.A.C.)".
Naturalmente i prezzi di queste Avventure vanno dalle 3000 alle 10000 lire italiane, per cui una tale ricchezza di titoli non spaventa i giovani Avventurieri che possono acquistare anche più di un gioco al mese, senza contare che alcune di queste Avventure fanno parte di "raccolte" o sono vendute a coppie, diventando così ancora più economiche.
Per chi volesse gli indirizzi a cui richiedere tali titoli (magari organizzandovi in gruppi per delle "collette": Avventurieri, unitevi!) la Hot Line è a vostra disposizione.
Accertato che il panorama estero è più che mai florido, ritorniamo alle più direttamente accessibili Avventure di casa nostra: in questo numero sfiderete "L'Orrore di Providence" nei panni di Argon, detective dell'Occulto.
Oppure potrete affrontare le sfide della natura selvaggia come Antropos, il primo "Homo Sapiens".
O magari tuffarvi fra i pericoli di un quartiere malfamato insieme a Dick Ironside in "Bronx II".
Come al solito ce n'è per tutti i gusti, per cui

Buon Divertimento

NOVITÀ!!!

ABBONAMENTO A RATE MENSILI

Vedere istruzioni a pagina 9

EDITORIALE

HIT PARADE

Amici avventurieri, Viking vi dà la possibilità di votare il vostro eroe preferito. Basta scrivere al nostro indirizzo o telefonare allo 02/6453775.

TOP HITS

TITOLO	GRAFICA	GIOCABILITÀ	ORIGINALITÀ	TOT.
1) SPECTRAL HOUSE	• • •	• • •	• • • •	10
2) OREGON	• • •	• •	• • • •	9
3) BUCANEER	• • •	• •	• • •	8

HIT PARADE

NOME

COGNOME

INDIRIZZO

VOTO PER

EDIZIONI HOBBY - VIA DELLA SPIGA, 20
20121 MILANO

ISTRUZIONI DI GIOCO

Qui di seguito troverete un breve ma esauriente elenco di ISTRUZIONI comuni a tutte le Avventure pubblicate: ricordate che ogni istruzione va terminata premendo il tasto ENTER o RETURN.
Innanzitutto potete muovervi digitando per esteso o abbreviandoli i quattro punti cardinali NORD (N), SUD (S), EST (E) ed OVEST (O), cosi come i loro derivati Nord-Est, Nord-Ovest etc. nella forma NE, NO, SE, e SO.
Infine il computer riconosce anche i comandi SALI (SU), SCENDI (GIU o G), ENTRA, ESCI, ATTRAVERSA, INFILATI, etc.
Per ripetere la descrizione di un luogo occorre digitare DESCRIVI (R) se la si vuole con grafica, oppure GUARDA per il solo testo. Si può scegliere di eliminare del tutto la grafica durante il gioco con NO GRAFICA o di rimetterla con SI GRAFICA o GRAFICA NORMALE. Per lo Spectrum è possibile modificare il Set di Caratteri con SET ALTERNATIVO o SET NORMALE, e il suono dei tasti con CLIC ALTO, CLIC BASSO e CLIC NORMALE.
Per il Commodore è possibile cambiare il colore del bordo, del fondo o dei caratteri con i comandi BORDO, FONDO e COLORE seguiti dai colori NERO, BIANCO, ROSSO, CELESTE (o BLVR), PORPORA, VERDE, BLU, GIALLO, ARANCIO, MARRONE, ROSA (o RSCH), GRIGIO (o GRI1), FUMO (o GRI2), PISELLO (o VRCH), AZZURRO e SMOG (o GRI3).
Gli oggetti presenti nel luogo in cui vi trovate possono essere manipolati per mezzo dei verbi PRENDI, POSA, INDOSSA e TOGLI (questi ultimi due solo con oggetti indossabili, naturalmente).
Per sapere cosa avete con voi digitate INVENTARIO o LISTA.
È consigliabile esaminare tutto ciò che trovate sul vostro cammino, perchè spesso vi permette di scoprire altri oggetti o particolari interessanti: usate il verbo ESAMINA seguito dal sostantivo.
Potete salvare la situazione corrente di gioco in memoria, nastro o disco: per chi ha lo Spectrum è possibile salvare la posizione direttamente in memoria con RAM SAVE e richiamarla con RAM LOAD, mentre per salvarla su cassetta e ricaricarla basterà SAVE e LOAD. I possessori di Commodore devono digitare in ogni caso SAVE, dopodiché dovranno rispondere alla domanda "Disco, Registratore o Ram?" e fornire il nome della posizione in caso abbiano scelto di salvare su cassetta o disco: questo è valido anche per il LOAD.
Infine per sapere quante mosse avete fatto, digitare MOSSE, e nel caso il gioco prevedesse un accumulo di punti o di tesori potete digitare PUNTI per conoscere i vostri progressi.
Nel caso desideriate una tabella dei comandi d'uso comune digitate COMANDI oppure VOCABOLI.

Buon Divertimento!

SOLUZIONI

SOLUZIONI DEI GIOCHI PUBBLICATI SU VIKING N. 9

Ken Richards - L'IRA DI ANUBI

GIZA - ESAMINA TAVOLO - PRENDI SCALPELLO - ESCI - E - ENTRA JEEP - PRENDI TORCIA - PRENDI PISTOLA - ESCI - O - S - S - O - N - N - ENTRA TENDA - ESAMINA NOMADE - PRENDI BORRACCIA - ESCI - S - O - RIEMPI BORRACCIA - E - S - E - E - BEVI - BAGNA TESTA - N - N - PRENDI COLTELLO - BEVI - O - BAGNA TESTA - S - O - BEVI - O - N - O - RIEMPI BORRACCIA - E - S - S - E - BEVI - BAGNA TESTA - UCCIDI CAMMELLO - TAGLIA CARNE - PRENDI CARNE - BEVI - O - BAGNA TESTA - N - N - O - RIEMPI BORRACCIA - E - S - E - E - BEVI - BAGNA TESTA - S - E - ACCENDI TORCIA - SALTA - PRENDI TORCIA - PRENDI COLTELLO - E - E - (GUARDA) - SALI SUL RIALZO - INCASTRA IL COLTELLO - O - O - PRENDI SCALPELLO - E - N - ENTRA APERTURA - SPINGI SARCOFAGO - (GUARDA) - PRENDI ELMO - INDOSSA ELMO - SALI SUL SARCOFAGO - ESAMINA SARCOFAGO - PRENDI BASTONE - SCENDI - O - S - O - POSA SCALPELLO - O - O - PRENDI VANGA - E - E - PRENDI PISTOLA - PRENDI CARNE - E - N - N - O - N - SPARA - (GUARDA) - RIMUOVI I DETRITI - POSA LA VANGA - SCENDI - BUTTA LA CARNE AI COCCODRILLI - ESAMINA LE OSSA - PRENDI IL MEDAGLIONE - RIFLETTI IL FASCIO DI LUCE - EST.

Johnny Parker - QUINTA DIMENSIONE

AVVENTURA - LEGGI IL LIBRO - LEGGI IL LIBRO - LEGGI IL LIBRO - SCENDI NELLA VORAGINE - ENTRA FENDITURA - ASSAGGIA I FUNGHI - LEGGI IL LIBRO - LEGGI IL LIBRO - ENTRA - S - N - PRENDI RETE - LEGGI IL LIBRO - O - ESAMINA TORRENTE - PRENDI PESCE - POSA RETE - LEGGI IL LIBRO - LEGGI IL LIBRO - SCENDI NELLA VORAGINE - ENTRA FENDITURA - GETTA IL PESCE AL GATTO - PRENDI IL GATTO - LEGGI IL LIBRO - LEGGI IL LIBRO - LEGGI IL LIBRO - LEGGI IL LIBRO - LEGGI IL LIBRO - E - LIBERA IL GATTO - SEGUI IL GATTO - PRENDI LA ZAMPA - ESCI - S - ESAMINA SCAFFALI - LEGGI BIBBIA - PRENDI BIBBIA - PRENDI FOGLIETTO - S - O - ENTRA CELLA - ENTRA CELLA - LEGGI BIBBIA - POSA BIBBIA - PRENDI PERGAMENE - LEGGI IL LIBRO - LEGGI IL LIBRO - REGALA ZAMPA - PRENDI SIGARO - LEGGI IL LIBRO - LEGGI IL LIBRO - O - N - LEGGI IL FOGLIETTO - POSA FOGLIETTO - PRENDI SPADA - LEGGI IL LIBRO - LEGGI IL LIBRO - LEGGI IL LIBRO - LEGGI IL LIBRO - ENTRA LABIRINTO - O - BRUCIA RAGNATELA - O - UCCIDI MINOTAURO.

Zoran il Guerriero - L'OMBRA DI GARMON

SPADA - RACCOGLI ERBA - S - ARRAMPICATI SULLE ROCCE - SALI SULLA ROCCIA PIÙ ALTA - PRENDI CHIAVE - G - ESAMINA SUPERFICIE - APRI BOTOLA - ENTRA PER LA BOTOLA - ESAMINA LA TOMBA - ESAMINA IL GUERRIERO - PRENDI ASCIA - PRENDI FIACCOLA - ESAMINA TOMBA - POSA CHIAVE - PRENDI URNA - ESCI - G - N - E - S - (ESAMINA BIVACCO) - SOFFIA SULLA CENERE - BRUCIA ERBA - ACCENDI FIACCOLA - N - O - S - S - ENTRA GROTTA - UCCIDI ORSO - SCUOIA ORSO - PRENDI PELLICCIA - INDOSSA PELLICCIA - ESCI - N - N - E - N - TAGLIA UN RAMO - PRENDI IL RAMO - S - S - E - E - APRI URNA - UCCIDI GUERRIERO - POSA URNA - POSA ASCIA - PRENDI SPADA - ESAMINA SPADA - ESAMINA ELSA - PRENDI TALISMANO - INDOSSA TALISMANO - ESAMINA GUERRIERO - PRENDI SANDALI - ROMPI SANDALI - O - SU - SU - SPOSTA MASSO - G - ENTRA FENDITURA - E - POSA SPADA - POSA FIACCOLA - POSA RAMO - ATTRAVERSA PONTE - E - ESAMINA PONTE - RIPARA PONTE - O - O - PRENDI SPADA - E - E - SU - SU - N - SALI SULLA CATAPULTA - PRENDI SASSI - TAGLIA CORDA - ENTRA - UCCIDI GRENHOR.

ADVENTURE LAND...

Benvenuti al consueto appuntamento con il meraviglioso pianeta della fantasia chiamato "Adventureland"! Scopriamo subito cosa ci riserva questo mese la nostra vetrina dell'adventure.

PIRATES OF THE BARBARY COAST

Per Commodore 64

Mentre il vostro veliero l'American Star, è ormeggiato al molo di Casablanca, siete attaccati dal terribile Bloodthroat un sanguinario pirata a capo di una banda composta da elementi decisamente poco raccomandabili.
Bloodthroat riesce a rapire vostra figlia e, prima di fuggire con la povera fanciulla, vi chiede 50.000 monete d'oro come riscatto.
Iniziano così le vostre pene e le peregrinazioni da un porto all'altro (7 in tutto) per riuscire, con il commercio di vari articoli a raccimolare l'ammontare richiesto per la liberazione di vostra figlia.
L'impresa inizia con 5.000 monete d'oro, un piccolo equipaggio per governare il veliero, delle provviste di cibo e varie merci da vendere quali tabacco, lana e spezie.
Inoltre, il veliero è dotato di 15 cannoni con le relative munizioni.
In ogni porto in cui vi fermerete, incontrerete un mercante con il quale potrete discutere per il prezzo delle merci da scambiare: ma, fate attenzione a non chiedere un valore troppo alto o il mercante si arrabbierà e rifiuterà di concludere con voi qualsiasi accordo.
In questo caso non vi resterà che di tentare di vendere il vostro carico allo spaccio locale dove, potrete anche acquistare utili informazioni.
Per movimentare un po' il tutto, sarete spesso anche attaccati di sorpresa in mare aperto da predoni di ogni tipo: così le vostre doti di abili combattenti e di strateghi saranno messe a dura prova, insieme ai 15 cannoni dai quali dipenderà la vostra sopravvivenza.
Ricordatevi sempre, che la vita di una giovane, innocente e spaventata fanciulla è nelle vostre mani.

RIGEL'S REVENGE

Per Commodore 64

La terribile guerra Rigelliana infuria nella galassia.
Il Capitano Harper (che avrete l'onore o meglio l'onere di impersonare) scende dalla sua navicella spaziale dopo un primo viaggio perlustrativo: uno scoppio ha danneggiato l'impianto luci del suo mezzo ed è stato costretto a rientrare immediatamente anche perché il suo compagno di missione è

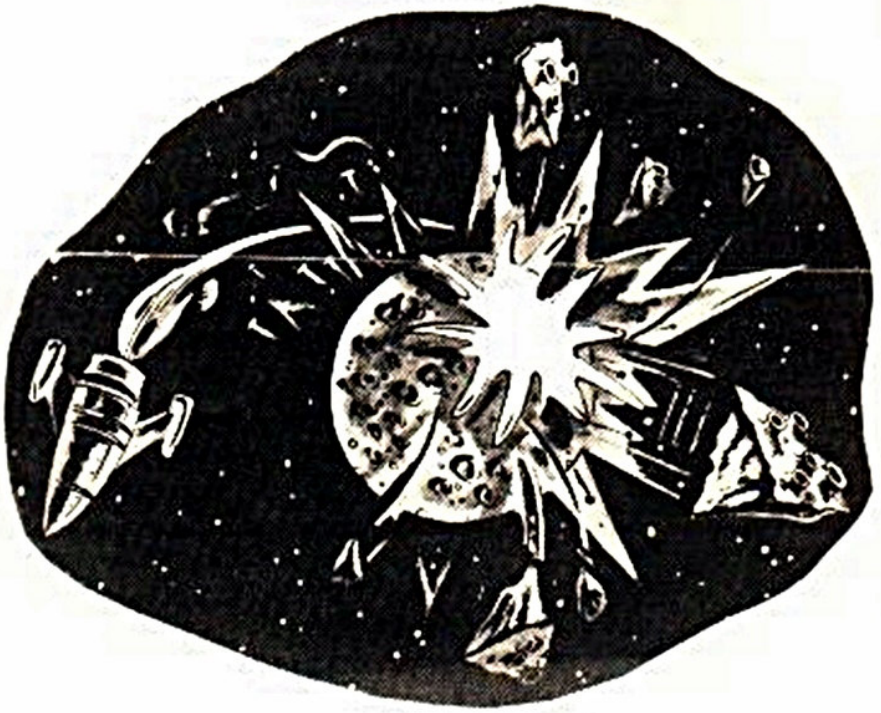


gravemente ferito.
La situazione è grave: dovete ripartire subito.
I malvagi Rigelliani hanno dichiarato guerra al vostro Pianeta e minacciano di annientarlo con un'arma "apocalittica".
Voi siete gli unici che possono salvare il Pianeta: il vostro compito è di scoprire dove è tenuta nascosta questa arma micidiale e di distruggerla.
Solo se riuscirete nell'impresa il Pianeta potrà continuare ad esistere.
La grafica di questo gioco è particolarmente curata: essa non serve solo a raffigurare le varie locazioni ma, se osservata attentamente, nasconde spesso degli importanti indizi per risolvere l'adventure.
Nessuno dei problemi che dovrete risolvere sarà troppo difficile per dei buoni giocatori come voi ed anche la discreta scelta fra i comandi accettati non vi stresserà nello svolgimento dell'adventure.
Malgrado il tema sia abbastanza macabro, non manca un buon senso dell'humor che viene fuori spesso, anche nelle situazioni più difficili.

SHARP OF INOVAR

Per Spectrum 48/128

L'Inovar, una statua in pietra raffigurante un folletto e scolpita da un abitante di Mantierion, ha dei magici poteri protettivi contro la terribile "piaga" chiamata Niagroma che minaccia mortalmente Mantierion.
Purtroppo, un giorno, per cause misteriose, la statua si riduce in mille pezzi: Varwield Secunda (cioè voi!) è incaricato di ritrovarne almeno uno.
"Shard of Inovar" è un'adventure a icone, progettata molto bene: in altri giochi strutturati secondo lo stesso principio la scelta dell'icona giusta porta via più tempo che il digitare qualsiasi comando; in questa adventure, invece, vi muoverete in un paesaggio surreale usando le icone solo quando troverete qualcosa d'interessante, come ad esempio la Torre di Domjax.
In questo caso sullo schermo apparirà la scritta "Ahead rises the evil Tower of Domjax": selezionando l'icona EXAMINE vedrete comparire la frase "Examine the Tower..." nella quale potrete mettere in rilievo la parola Tower ottenendo, così, di perlustrare la Torre.
La maggior parte delle locazioni sono raffigurate con dei grafici che occupano, però, solo un quarto dello schermo e si riducono ad essere quindi, delle decorazioni.
Malgrado ciò l'adventure è davvero avvincente e le situazioni più imprevedibili si susseguono a ritmo incalzante.
La magica atmosfera di Mantierion colpirà anche voi!



Arrivederci al prossimo numero!

MODALITÀ DI ABBONAMENTO

1) Per essere iscritti allo "**ufficio abbonamenti**", spedite l'apposito tagliando, che troverete in fondo a questa pagina, inoltre compilandolo in stampatello in ogni sua parte.
2) È necessario effettuare, entro fine Novembre 1987, il versamento di L. 10.000 sul C/C postale n. 54562202 intestato a EDIZIONI HOBBY S.r.l. Via della Spiga, 20 - 20121 Milano. Vi assicurerete così che vi sia spedita una copia del numero di Gennaio 1988 che riceverete per posta direttamente a casa vostra.
3) Per assicurarsi il numero successivo, basterà procedere nello stesso modo, versando cioè entro la fine di Dicembre 1987 L. 10.000 sul C/C postale n. 54562202 intestato a EDIZIONI HOBBY S.r.l., Via della Spiga, 20 - 20121 Milano. Riceverete a casa vostra il numero di Febbraio 1988 e così via ogni mese per gli altri otto mesi.
4) Ricordatevi che la rivista in Agosto non esce, quindi il versamento della fine di Giugno 1988 riguarderà il mese di Settembre 1988.
5) Se avrete ordinato e pagato tutti i numeri, da Gennaio a Novembre compreso, il numero di Dicembre 1988 vi verrà inviato gratuitamente a casa vostra.

Spett.le Redazione di Viking
Via della Spiga, 20
20121 - MILANO

Il sottoscritto:

cognome ..... nome .....

via ..... n° ..... cap .....

città ..... tel. .....

si abbona a n° 11 numeri della Vs. rivista con un pagamento a rate mensili di 10 numeri, ottenendo così in regalo il numero d Dicembre 1988.
Allega fotocopia del

versamento su c/c postale n° .....

intestato a .....

Riceverà la copia della rivista direttamente a casa a stretto giro di posta.

Data ..... Firma .....

ABBONAMENTO

L'ORRORE DI PROVIDENCE

Argon

Argon stava sfogliando alcuni giornali, compiaciuto di essere definito in alcuni articoli, "l'uomo dell'impossibile": da anni ormai si interessava a casi paranormali, avvenimenti dove la legge si era fermata per mancanza di informazioni "logiche".
Il suo vero nome era segreto, perchè egli sapeva che il nome di un uomo è il suo punto più debole nell'occulto, perciò tutti, anche i suoi "clienti", lo conoscevano come Argon.
Argon aveva alle spalle gli insegnamenti di grandi occultisti, raccolti durante i suoi lunghi viaggi per il mondo, e questa "conoscenza", sommata al suo particolare intuito per il mondo esoterico, lo rendevano un segugio infallibile nei casi in cui aveva la sua parte principale in qualche fenomeno paranormale.
Ed era stato il suo intuito a fargli acquistare, quella mattina, una copia del "Bollettino di Rhode Island": fra le pagine di quella piccola rivista scoprì una notizia incredibile.
Il titolo diceva: "Una catena di delitti inspiegabili ed orribili ha gettato Providence, capitale di Rhode Island, nel panico e nel terrore."
Leggendo l'articolo Argon scoprì che nella città eran stati ritrovati corpi "sciolti" dentro vestiti intatti, oppure teste aperte, svuotate e poi richiuse, ed altri orrori del genere.
Non aveva bisogno d'altro: prima di sera era in viaggio per Providence, deciso a mettere fine a quei fenomeni.
Giunto nella città seppe che la Polizia locale aveva rinunciato all'ipotesi di un maniaco a causa della inspiegabilità di alcune delle morti.
Argon scoprì inoltre un elemento che collegava tutte le "vittime", e che era sfuggito alle ricerche tradizionali e superficiali della Polizia: tutti coloro che erano stati colpiti da qualche morte inspiegabile avevano appena letto un libro "horror" scritto dallo stesso autore, un certo J.O. Poekraft.
A questo punto non rimaneva che recarsi da quell'uomo ed interrogarlo, ed Argon non ci pensò due volte.
Quando giunse davanti all'abitazione dello scrittore era già notte inoltrata, e le luci dell'abitazioine erano tutte accese.
Argon bussò, ma nessuno rispondeva: decise così di entrare, e appena varcata la soglia si ritrovò in un ampio salone arredato con stile.
Nell'aria avvertiva un sentore di magia, ma avrebbe dovuto girare la casa da cima a fondo per risolverne il mistero, se prima non veniva scoperto dallo scrittore misterioso.

Genere: Horror/Paranormale
Grado di Sfida: Medio-Facile
Parola d'Ordine: IMPOSSIBILE

HOMO SAPIENS

Antropos

Quando ancora la Terra era calpestata dalle zampe enormi di rettili giganteschi ed il suo cielo solcato da enormi pterodattili, gli uomini vivevano ancora come animali selvatici, rifugiandosi in grotte e cacciando con armi rudimentali.
In quel tempo le foreste erano enormi e bellissime, e in mezzo alla vegetazione la vita si manifestava in mille forme diverse.
Tappeti di muschio e di foglie ricoprivano il terreno, e distese di felci circondavano i tronchi di alberi enormi.
L'uomo doveva affrontare mille pericoli, e nel farlo la sua intelligenza si formava sempre di più: ma quella antica forma di essere umano non sarebbe mai riuscita ad evolversi più di tanto, perchè limitato era il suo corpo e così il suo cervello.

C'era però un uomo, un bipede frutto dell'evoluzione, che si trovò improvvisamente ad affrontare quell'ambiente selvaggio e ostile con una mente più evoluta e ancora più capace di accrescere la propria intelligenza attraverso l'esperienza.
Quell'essere era l'Homo Sapiens, e forse non aveva dentro di sè, nemmeno la coscienza di cosa fosse un nome: lo chiameremo, perciò, semplicemente Antropos.

Mettetevi nei suoi panni (si fa per dire): Antropos si ritrova in un territorio dove la Natura regna incontrastata in tutte le sue forme, modificando le stagioni anno per anno.
Enormi vulcani scuotono ancora la Terra con eruzioni e terremoti modificandone il volto, e terribili uragani spazzano via intere foreste: in mezzo a tutto questo inferno Antropos dovrà incontrare animali enormi, zone inesplorate, minacce nascoste.
E forse anche i suoi simili saranno, per lui, una minaccia.
Nudo, armato solo delle sue braccia per lottare e delle sue gambe per combattere, Antropos dovrà sopravvivere a tutto e a tutti, affinchè dalla sua vita ne nascano altre, ed abbia inizio l'Umanità.

Genere: Avventura
Grado di Sfida: Medio
Parola d'Ordine: PLEISTOCENE

BRONX II

Dick Ironside

Dick non si sarebbe mai aspettato di dover ritornare nell'inferno di quel "quartiere/prigione" dopo la sua ultima missione per la liberazione dello scienziato; ma lui era l'unico a conoscere bene quella zona, e l'unico che sarebbe riuscito ad uscirne vivo una volta entratovi.
L'ultima volta si era lanciato con un piccolo paracadute per superare la barriera elettro-magnetica che ricopriva, come una cupola, l'intero quartiere, e non aveva portato con sè armi per evitare di essere fulminato dalle difese elettroniche collegate a quella barriera.
Ma quando il Generale O'Conner lo fece chiamare per esporgli il nuovo problema sorto nel Bronx, Dick capì che stavolta avrebbe dovuto affrontare la sua missione armato di tutto punto.

Il Generale gli disse: "Come tu sai il fenomeno del terrorismo internazionale è diventato un vero flagello qui negli Stati Uniti più che in ogni altra parte della Terra, e il fattore più preoccupante è la facilità con cui questi criminali riescono a venire in possesso di armi potenti e sofisticate.
Qualche giorno fa ci è giunta voce, dal Pentagono, che la formula di una potente bomba è stata carpita attraverso una comunicazione via Modem al loro Computer Principale.
Quella bomba è l'evoluzione della Bomba al Neutrone, ed i materiali per costruirla sono più o meno reperibili anche da chi non è infiltrato negli ambienti militari, e proprio ieri ci è arrivata la conferma dei nostri timori: un gruppo di terroristi ha inviato una lettera di minaccia al Governo in cui si fa menzione di un'arma potentissima.
Le richieste di quella gente sono assurde, e getterebbero la Nazione e forse il mondo intero nello scompiglio, ma d'altro canto noi non sappiamo nulla su questa gente: chi sono, dove sono nascosti e come agiranno.
L'unica informazione a riguardo è una voce, un semplice sospetto di cui tu soltanto potresti darci conferma: sembra che la zona da cui è partito il collegamento col quale è stata rubata la formula della bomba sia situata all'interno del Bronx, ed è da lì che è giunta la comunicazione dei terroristi.
Questi indizi fanno pensare che da una parte non è più impossibile comunicare dal Bronx verso l'esterno, e già questo costituisce una minaccia di per sè; dall'altra che qualcuno, laggiù, è abbastanza attrezzato da collegarsi con un computer a delle banche dati e da realizzare una super-bomba in due giorni soltanto!"

Il tono del generale era abbastanza allarmato e teso, e Dick era stato ad ascoltarlo senza battere ciglio.
Non poteva che accettare quella missione: dalla sua decisione dipendeva il futuro di una Nazione, o anche del Mondo.

Chiese di poter raggiungere il Bronx con un elicottero, e che oltre all'attrezzatura più sofisticata gli venisse affidato anche un buon pilota per l'elicottero.
Le sue richieste vennero accontentate subito, e Dick partì per il Bronx nel pomeriggio, sopra un modernissimo elicottero, deciso a trovare e fermare quei pazzi criminali che volevano seminare il caos e la morte.

Genere: Azione/Strategia
Grado di Sfida: Medio
Parola d'Ordine: MINACCIA

SHOPPING

Eccezionale erede della macchina da scrivere, la stampante è quella preziosissima periferica che permette di tradurre i dati elaborati da un computer, in simboli ed immagini riprodotti su carta. E tutto ciò non è davvero poco!
Ecco, dunque, perchè sul mercato è apparso un gran numero di modelli e di varianti di questo indispensabile completamento di ogni computer.
Ma come funziona una stampante?
Le tecnologie adottate sono molteplici e fra i tipi più comuni troviamo:
– le stampanti "a matrice" che impiegano piccoli aghi che colpiscono la carta attraverso un nastro inchiostrato
– le stampanti "termiche-elettrostatiche" che bruciano i caratteri su di una carta speciale, mediante una matrice formata da punti o segmenti
– le stampanti "a margherita" la cui testina è costituita da una corona circolare di leve a forma di petali che colpiscono la carta
– le stampanti "a cilindro" costituite, appunto, da un cilindro con i caratteri coniati sulla superficie esterna
– le stampanti "a sfera" e quelle "a ruota" completano questo gruppo di stampanti la cui caratteristica comune è quella di disporre di un supporto meccanico che riproduce la sagoma completa del carattere da stampare.
Infine, non si può mancare di citare la stampante "laser".
Sfruttando certi principi della tecnologia xerografica (propria delle fotocopiatrici) essa si è imposta in pochi anni anche nella fascia bassa del mercato dopo essersi guadagnata una posizione di predominio nei grossi centri di calcolo.
La stampante laser offre interessanti vantaggi in termini di alta qualità e di notevole velocità media di stampa.
L'unico suo inconveniente è il costo elevato che la rende, almeno per ora, inadatta per essere utilizzata come periferica di un home computer.
A questo punto sorge un grande dilemma: quale stampante scegliere?
Innanzi tutto, si deve considerare che la stampante deve far parte di un sistema composto da un computer, da un monitor e da drives con dischi fissi o flessibili.
Quindi essa deve essere innanzi tutto, compatibile con i vari componenti del sistema che già possediamo.
Inoltre, essa dovrà rispondere alle nostre esigenze in termini di velocità, rumore, qualità di stampa e costo.
La migliore qualità e velocità si ottiene, in assoluto, con le stampanti laser ma esse hanno dei costi decisamente elevati, che possono essere sopportati solo se si necessita ogni giorno di una notevole quantità di pagine stampate.
Ad un costo inferiore (anche se decisamente non basso) troviamo le stampanti a margherita o ad aghi che offrono, comunque, una buona qualità di stampa e una velocità da 4 a 9 volte superiore a quella delle stampanti a matrice, che si collocano nella fascia più bassa di costo.
Per darvi un'idea di quanto debba essere veloce una stampante, considerate questo specchietto dove per cps si intende caratteri

per secondo e ogni pagina si considera di 250 parole.

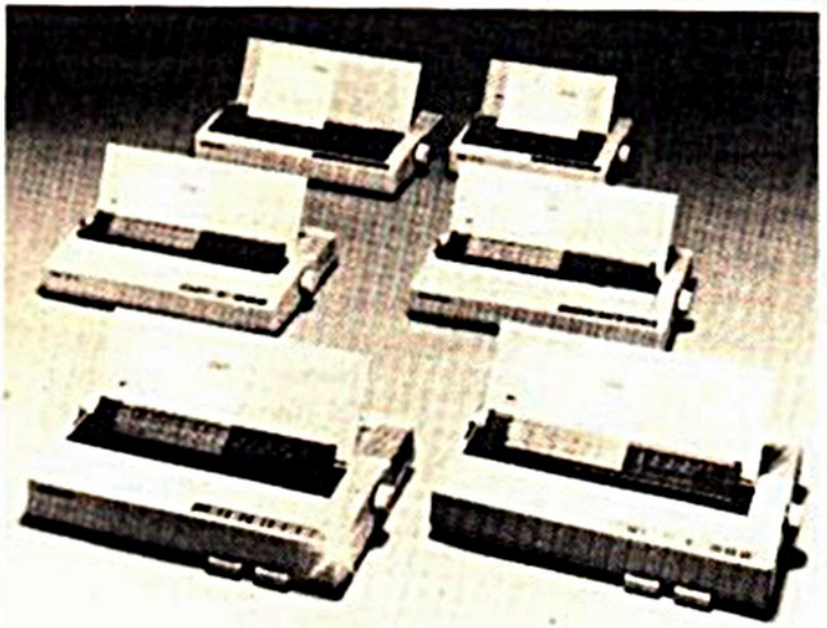
Pagine stampate al giorno
10-20
20-30
30-40
40-50

Minima velocità richiesta
10-50 cps
50-100 cps
100-200 cps
200-250 cps

Per particolari esigenze si devono considerare, anche le stampanti portatili da collegare a computer anch'essi portatili.
Esse sono in grado di svolgere al meglio tutte le funzioni base richieste ad una buona stampante e in più offrono la prerogativa di essere piccole e facilmente maneggevoli.
Ovviamente l'ultima parola l'avrà come sempre il portafoglio: ogni servizio in più verrà ad incidere sul prezzo.
In ogni caso, il mercato offre moltissime varianti di stampanti tutte con un buon rapporto prezzo/qualità.
Esaminiamo in particolare, fra di esse quelle più adatte ad un home computer.

★★★

STAR NL 15
La Star offre una grande varietà di stampanti e la NL 15 è un'ottima rappresentante della sua famiglia.
Sul pannello davanti si trovano una serie di tasti di controllo ed una spia luminosa che segnala quando l'opzione NQL (Near Letter Qualit) è selezionata.
L'alimentazione della carta è molto semplice da fare e il risultato delle stampe è davvero buono anche se la velocità è un po' inferiore ai



120 cps dichiarati (30 cps in NQL).
La stampa spazia su 80 colonne.
È disponibile un buffer di 5K di RAM.
Una cartridge permette di interfacciare la stampante NL 15 a qualsiasi computer.
Prezzo: 550.000 Lire circa.

★★☆

CITIZEN C120D
Dotata di una garanzia di due anni, questa è davvero una buona stampante.
Consente di selezionare oltre 3000 stili di stampa e riesce anche a stampare cerchi perfetti (contrariamente a molte stampanti, con le quali invece si ottengono solo ellissi!).
Inoltre, a differenza di altre stampanti, le sue opzioni sono combinabili così che si possano ottenere, ad esempio, caratteri a doppia altezza o stampe a doppia larghezza.
La Citizen C120D è dotata di un buffer di 4K di RAM.
Prezzo: 320.000 Lire circa.

★★☆

CENTRONICS GLP II
Dal prezzo competitivo, la GLP II ha, sia l'uscita seriale che quella parallela di serie.
Il prezzo inferiore alla media è reso possibile dal prevalente utilizzo di plastica nella costruzione della stampante.
La GLP II lavora abbastanza bene e ad una discreta velocità.
Prezzo: 320.000 Lire circa.

★★☆

NEC P6
Questa è una delle più convenienti stampanti a 24 aghi (anche se il suo prezzo è molto alto rispetto a quello di una stampante a matrice).
L'interfaccia parallela è standard mentre quella seriale costa 10.000 lire in più.
Consente due stili di stampa: "grafica" o "NQL".
La NEC P6 può lavorare più silenziosamente utilizzando solo 12 aghi, opzione che la rende in pratica una stampante a matrice standard.
In questo modo, però, la sua velocità si riduce notevolmente.

SHOPPING

Il pannello davanti dà comodo accesso alla scelta fra le funzioni disponibili.
Prezzo: 1.000.000 Lire circa.

★ ★ ★ ★ ★

PANASONIC KX P3131U
Eccovi, infine, un modello di stampante a margherita ben costruita e dalle interessanti caratteristiche.

La KX P3131U offre una grande varietà di opzioni fra le quali la possibilità di variare la distanza fra i caratteri e la spaziatura fra le righe, nonchè la definizione dei margini destro e sinistro. Persino la gradazione di nero dei caratteri può essere selezionata.
Questa stampante usa lo standard Diablo come codici di controllo ed è, quindi, compatibile con la maggior parte del software per stampanti a margherita.
Viene fornita con un'interfaccia parallela.

Arrivederci al prossimo numero!



Con uno squillo di tromba annunciamo questo mese il record di **ALESSANDRO CINGOLANI** che ha risolto le tre Avventure di Viking N. 8 nella stessa giornata in cui ha comprato la rivista e con un tempo record di meno di cinque ore complessive!
Di fronte ad una simile manifestazione di genio il nostro programmatore ha quasi tentato il suicidio!
Segue a ruota un altro campione delle Avventure anglo/italiane, cioè **GAETANO BURLETTA** che oltre ad aver risolto tutti e tre i giochi ha fornito alla Redazione numerose informazioni utili per la risoluzione di Avventure inglesi (seguite il suo esempio!).
Non mancano anche questo mese i due fedelissimi **DISCEPOLO MAURIZIO** e **FULVIO MAMMONE** che hanno prontamente segnalato la loro vittoria attraverso la Hot Line.
Gli altri campioni di cui ci è giunta in tempo la comunicazione sono **PIETRO MORA, FULVIO CORRADINI, PIETRO RICOTTA, MAURO DI LERNIA, BALDINI ALESSANDRO** ed il trio **FRANCESCO** e **GIOVANNI DIANA** con **ALESSANDRO CALOISI.**
Alcuni di voi non hanno risolto appieno il gioco "Spectral House", nel quale erano previsti tre diversi finali: ma i loro nomi sono comunque fra quelli citati.
Forza Avventurieri, datevi da fare!



Sono un ragazzo di 13 anni, assiduo Vikingo e vorrei sottoporvi un problema che credo non riguardi solo me: io non mastico bene l'inglese, quindi volendo scrivere Adventure, non posso comprare i vari Adventure Creator come THE QUILL e PAW V. Vi chiederei allora, di pubblicare il nome e il titolo di un Adventure Creator in italiano e dove e come comprarlo, oppure di aggiungere su nastro sia per lo Spectrum che per il Commodore 64 l'Adventure Creator che usate per creare le vostre Avventure con relative istruzioni. Se il problema fosse di tipo economico potreste aumentare il prezzo di copertina per il numero con cui uscisse l'Adventure Creator.
Se ciò fosse esaudito, quelli come me, che non sanno l'inglese e sono validi pensatori potrebbero mandarvi i loro lavori creati con il vostro creatore d'Avventure.
Io e i miei genitori abbiamo risolto due vostre avventure: Bronx e Vuoto Mentale, prima della pubblicazione delle soluzioni e di questo ne andiamo fieri perchè è la prima volta che ci accostiamo al mondo delle Adventure.
Spero che esaudirete il mio desiderio molto presto.

Alessandro Nosenzo
Torino

Caro Alessandro,
come puoi vedere il tuo desiderio è stato esaudito: ti diamo il benvenuto fra i Vikinghi e vogliamo complimentarci coi tuoi genitori per la loro partecipazione alla risoluzione dei giochi.
Per quanto riguarda la tua richiesta la Redazione ti fa sapere che sarebbe impossibile pubblicare un generatore di Avventure su Viking o Explorer, ma se vuoi sapere come risolvere questo problema rivolgiti pure alla Hot Line, ed il nostro tecnico-programmatore sarà felice di aiutarti nel reperimento e nell'utilizzo dei programmi che ti interessano.
Invitiamo insieme a te tutti i lettori con lo stesso problema a fare altrettanto.
Scrivici ancora, oltre a telefonare. Ciao.

È IN EDICOLA

LA FANTASTICA RIVISTA
CON CASSETTA DI
ADVENTURES
TUTTE IN ITALIANO CHE GIRANO SU
CBM 64/128 E MSX
NON PERDETELA!

AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

TRE PER C 64/128
TRE PER MSX

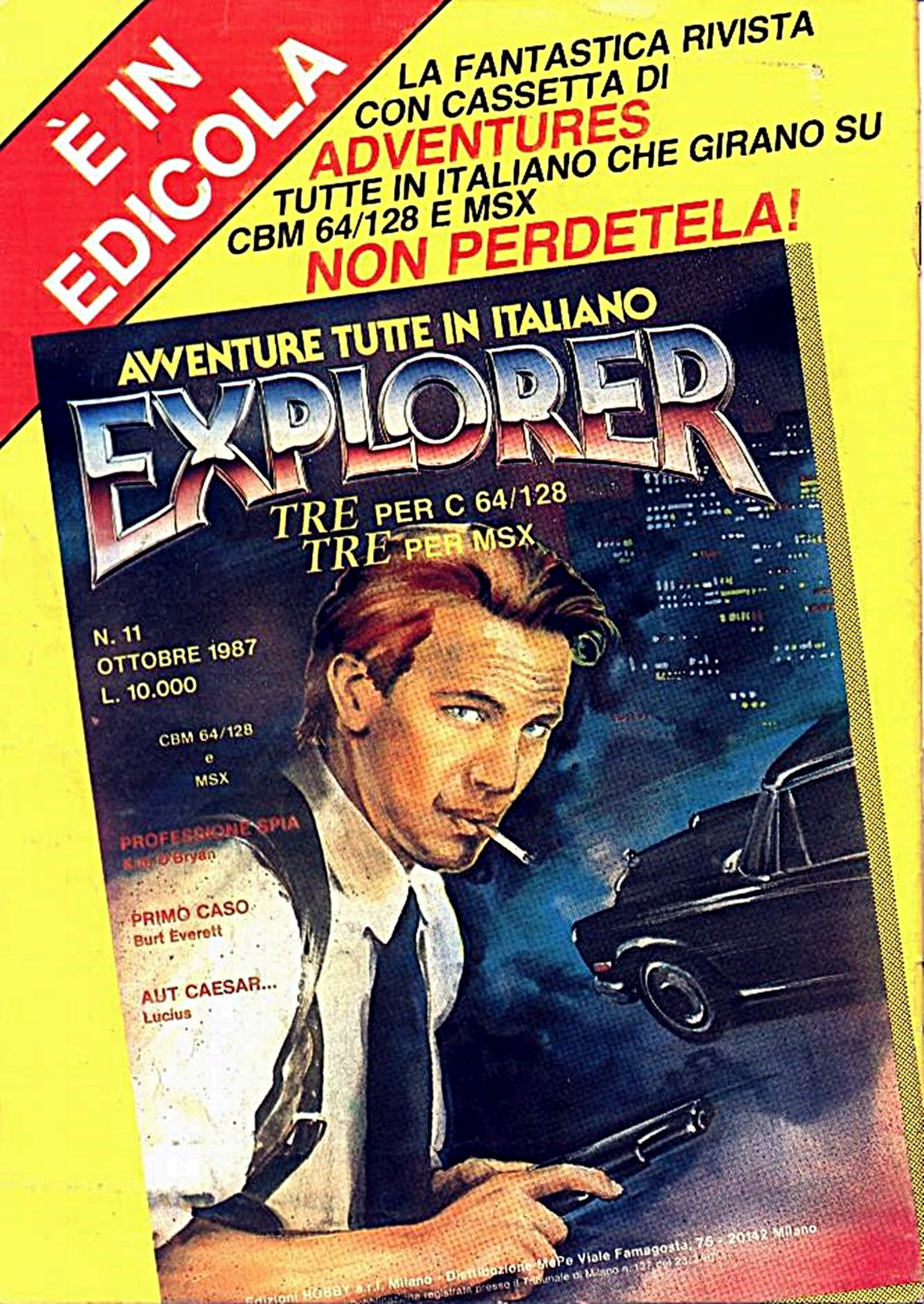
N. 11
OTTOBRE 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

PROFESSIONE SPIA
Kim O'Bryan

PRIMO CASO
Burt Everett

AUT CAESAR...
Lucius



Edizioni HOBBY s.r.l. Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 127 del 23/3/87